

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Abad ke-21 diperlukan sumber daya manusia dengan kualitas tinggi yang memiliki keahlian, yaitu mampu bekerja sama, berpikir tingkat tinggi, kreatif, terampil, memahami berbagai budaya, kemampuan komunikasi, dan mampu belajar sepanjang hayat (*life long learning*) Trilling dan Hood (1999). Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tertuang pada Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 2 pasal 3:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi Marusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan hal tersebut maka terlihat bahwa kreativitas memiliki peranan penting dalam keberhasilan pendidikan di Indonesia. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya, dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Starko (2010, hlm 5) mengungkapkan bahwa apabila kita menginginkan sumber daya manusia yang berkualitas di dunia, maka mereka membutuhkan keterampilan, sikap dan kebiasaan dalam memecahkan berbagai masalah, mereka membutuhkan berbagai pandangan dan pemikiran dari sudut pandang berbeda, mereka harus mampu berpikir luwes dan mampu berimajinasi, kesimpulannya mereka harus menjadi pribadi yang kreatif.

Kreativitas yang dirasakan begitu penting termanifestasi dalam berbagai aspek kehidupan berbangsa dan bernegara. Seperti munculnya kementerian ekonomi kreatif pada Kabinet Indonesia Bersatu jilid II, karena dinilai pada era globalisasi ini kekuatan ekonomi suatu negara bukan terletak pada sumber daya

alam, tetapi pada ide dan kreativitas (Sudarma, 2013 hlm. 11). Negara-negara lainpun sudah sangat memperhatikan aspek kreativitas yang harus dioptimalisasikan pada negaranya masing-masing seperti contohnya di Inggris dimana pemerintahannya membentuk *Creative Partnership* pada tahun 2008. Contoh lain adalah Kementrian Pendidikan Taiwan yang bertujuan untuk membuat negara Taiwan menjadi “*Republic of Creativity*” karena kreativitas dinilai sangat penting untuk setiap kehidupan seseorang (Niu, 2006). Pendapat senada diungkapkan pula oleh Robinson (dalam Starko 2010, hlm 8) yang mengatakan bahwa dia percaya dengan memiliki pengalaman dalam kreativitas yang akan membuat para siswa siap untuk menghadapi perubahan dunia.

Kaitannya dengan sumber daya yang berkualitas, mahasiswa adalah aset nasional yang diharapkan mampu menguasai suatu bidang sehingga keahliannya menjadi siap bersaing dipasaran kerja untuk mempertahankan eksistensi bangsa dan aktualisasi diri sesuai dengan bidang keahliannya. Mahasiswa adalah peserta didik yang terdaftar dan belajar di perguruan tinggi. Mahasiswa diharapkan menjadi tulang punggung atau penerus guna menjadi tenaga profesional yang berkualitas sehingga mampu menerapkan keahliannya ditengah-tengah masyarakat. Direktur Tingkat Negara Bank Dunia untuk Indonesia, Stefan Koeberle mengatakan bahwa Perguruan tinggi yang menyelenggarakan keterampilan dan penelitian yang tepat dapat membantu negara-negara seperti Indonesia untuk menjadi lebih produktif, lebih inovatif dan lebih mampu mempertahankan tingkat pertumbuhan di suatu lingkungan global yang kompetitif, (<http://www.worldbank.org/in/news/press-release/2011/10/13/higher-education-contribute-even-more-indonesia-development>).

Perguruan tinggi adalah harapan bagi individu agar mendapatkan kehidupan yang lebih layak. Lebih dari itu, Jackson (2006, hlm. 6) menyebutkan bahwa perguruan tinggi adalah tempat dimana individu mengasah kemampuannya untuk mengatasi masalah-masalah kompleks dalam kehidupan, dan dalam hal ini sangat diperlukan kemampuan yang dinamakan kreativitas. Kreativitas di perguruan tinggi sangat diperlukan karena pada akhirnya, mahasiswa akan menghadapi dunia kerja, yang mana salah satu kemampuan yang diperlukan pada era ini

adalah kreativitas. Hal ini juga diungkapkan *Pedagogy for Employability Group* (2004, hlm. 5) bahwa :

“research over quarter of a decade finds a broad consensus about attributes that employers expect to find graduate recruits. They should exhibit the following: imagination/creativity; adaptability/flexibility; willingness to learn; independent working/autonomy; working a team; ability to manage others”

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah hal yang penting untuk dimiliki seorang individu dalam kelangsungan hidupnya, dan perguruan tinggi memegang peran penting dalam pengembangan kreativitas individu. Perguruan tinggi adalah lahan yang subur dalam menciptakan individu-individu yang kreatif (Jackson, 2006).

Berdasarkan pemaparan di atas, pendidikan adalah jalan untuk membangun sumber daya manusia yang kreatif. Melalui proses pendidikan yang kreatif akan menghasilkan generasi yang kreatif. Proses pendidikan yang kreatif tersebut tentunya memerlukan guru yang kreatif. Pendidikan Guru Sekolah Dasar adalah salah satu program studi pada Departemen Pedagogik FIP UPI, yang mana program studi ini mendidik calon-calon guru sekolah dasar. Salah satu misi dari program studi PGSD UPI adalah menyelenggarakan pendidikan untuk menyiapkan guru sekolah dasar yang kompeten dengan pembelajaran yang mendidik sesuai dengan kebutuhan nasional dan tantangan abad ke-21 (www.pgsd.upi.edu/profil) . Capaian pembelajaran lulusan diantaranya adalah mampu mengembangkan lingkungan belajar yang aman, nyaman dan menantang peserta didik sekolah dasar menjadi kreatif. Oleh karena itu, sasaran lain pada kompetensi sosial adalah bahwa lulusan PGSD harus memiliki kepribadian guru Indonesia yang berakhlak mulia (jujur, ikhlas, sabar, bertanggung jawab, peduli, inovatif, kreatif dan memiliki kebiasaan belajar dan menjadi teladan).

Pada kenyataannya hingga saat ini kreativitas masih merupakan barang langka di lingkungan dunia pendidikan kita, baik di lingkungan guru maupun para siswa. Contoh langkanya kreativitas guru misalnya dapat dilihat dari masih rendahnya kuantitas partisipasi dan keterlibatan mereka dalam berbagai even

keaktivitas yang banyak digelar, baik di lingkungan Depdiknas maupun non-Depdiknas. (<http://kholidaharras.blogspot.co.id/2010/04/menyoalrendahnyakreativitas-pada.html>). Begitupun pada mahasiswa PGSD, berdasarkan pengamatan terdapat indikasi belum berkembangnya kreativitas, diantaranya: kurangnya aktivitas bertanya di dalam kelas, ketika diskusi masih terlihat kecenderungan sulitnya menerima pendapat yang dianggap berbeda dan hal ini juga yang merupakan salah satu sebab ketakutan untuk berpendapat. Hal ini berdasarkan wawancara peneliti dengan beberapa mahasiswa, yang mana mengaku takut bila pendapatnya dianggap aneh, berbeda dengan yang lain. Selain itu, terlihat pula dari jawaban-jawaban tertulis ketika diberikan pertanyaan-pertanyaan terbuka, mahasiswa belum mampu mengemukakan pemikiran secara lugas, masih sangat terpaku pada teori. Hal ini bertentangan dengan ciri pribadi kreatif yang diungkapkan Torrance (dalam Starko 2010) bahwa ciri-ciri individu kreatif diantaranya, seringnya mengajukan berbagai macam pertanyaan, kemampuan untuk berpikir dengan sudut pandang yang berbeda, seringnya berpikir tentang ide-ide yang berbeda dari yang lain, berani mengambil resiko.

Hal tersebut merupakan tantangan yang harus diselesaikan untuk tercapainya kualitas lulusan seperti yang diharapkan. Untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan suatu proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas. Metode pembelajaran adalah salah satu komponen yang terdapat dalam lingkungan belajar. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran, atau dengan kata lain metode pembelajaran adalah "*a way in achieving something*" Sanjaya (2008). Metode pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas beragam salah satunya adalah metode *problem posing*. Metode *problem posing* adalah suatu metode pembelajaran yang menekankan pada perumusan dan pengajuan soal serta penyelesaian dilakukan oleh siswa. Karena soal dan penyelesaian dirancang sendiri maka metode *problem posing* dapat mengembangkan kreativitas dan berpikir kritis (Irwan, 2011, hlm. 6). Masih menurut Irwan (2011, hlm. 7) bahwa dengan aktivitas yang dilakukan pada metode *problem posing* berguna

untuk mengatasi pembelajaran yang hanya berpusat pada guru sehingga dapat menghambat kreativitas siswa.

Sampai saat ini telah banyak penelitian yang dilakukan mengenai penerapan metode *problem posing*. Banyak dari penelitian yang dilakukan terbatas pada pembelajaran Matematika, seperti yang dilakukan oleh English (1998), Leung (1998), Cankoy& darbaz (2010), yang menunjukkan bahwa metode *problem posing* secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis. Mengingat keuntungan dari metode *problem posing* saat ini *problem posing* tidak terbatas pada kajian matematis saja, sehingga telah dilakukan beberapa penelitian oleh Mahmud (2008), Muchlisin (2009) dan Sitorus (2013), yang masing-masing melakukan penelitian efektivitas *problem posing* pada mata pelajaran Akuntansi, Biologi dan Bahasa Indonesia. Dari hasil penelitian tersebut ternyata metode *problem posing* sangat menunjang keefektifan proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diduga bahwa metode *problem posing* dapat diterapkan guna mengembangkan kreativitas mahasiswa. Oleh karena itu maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Efektivitas Metode *problem posing* dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa"

B. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: "Apakah metode *problem posing* efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa?"

Rumusan masalah tersebut secara rinci dapat dijabarkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran umum kreativitas mahasiswa?
2. Bagaimana implementasi metode *problem posing* dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan metode *problem posing* yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa mahasiswa. Secara khusus tujuan penelitian ini ditujukan untuk mengidentifikasi:

1. Fakta empirik tentang gambaran umum kreativitas mahasiswa.
2. Fakta empirik tentang implementasi metode *problem posing* dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa
3. Gambaran efektivitas metode *problem posing* dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat sebagai bahan kajian psikologi pendidikan dalam ranah situasi belajar dan proses belajar. Mengingat begitu pentingnya kreativitas maka penelitian ini bermanfaat sebagai bahan masukan dalam pengembangan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa.

Secara praktis hasil penelitian ini juga dapat dimanfaatkan oleh tenaga kependidikan untuk melakukan perbaikan pembelajaran terutama dalam peningkatan kreativitas siswa. Selain itu juga penelitian bermanfaat bagi orang tua dari mahasiswa yang diharapkan dapat menjadi acuan agar orang tua lebih memberi kesempatan dan dorongan kepada anak untuk senantiasa mengasah kreativitasnya.

E. Struktur Organisasi Tesis

Tesis ini diuraikan dalam bentuk laporan penelitian dengan struktur organisasi komponen tesis yang terdiri dari 5 bab. Kelima bab tersebut terdiri dari Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Pustaka, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Temuan dan Pembahasan, dan Bab V Simpulan, Rekomendasi, dan Implikasi. Rincian lebih detail mengenai isi bab sesuai dengan Pedoman Karya Tulis Ilmiah UPI (2015, hlm. 23-38) adalah sebagai berikut:

- a. Bab I Pendahuluan, mendeskripsikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis.
- b. Bab II Kajian pustaka/landasan teoretis, merupakan penjelasan mengenai konteks topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Pada bagian ini teori yang dipaparkan adalah teori kreativitas, teori metode *problem posing*, dan hasil-hasil temuan terdahulu yang relevan. Bab II juga mencakup kerangka pemikiran, asumsi-asumsi penelitian, dan hipotesis penelitian.
- c. Bab III Metode penelitian, merupakan bagian yang mengarahkan pembaca untuk mengetahui alur penelitian, pendekatan penelitian, instrumen penelitian, tahap pengumpulan data hingga langkah analisis data.
- d. Bab IV Temuan dan pembahasan, menyampaikan dua hal utama yaitu temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian serta pembahasan mengenai temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.
- e. Bab V Simpulan, rekomendasi, dan implikasi, menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian dan mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.